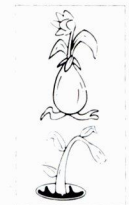
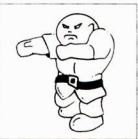
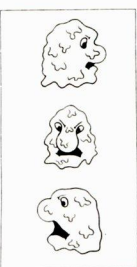
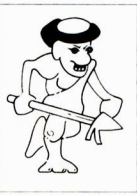


Brujos  Legiones de brujos se han puesto al servicio del Dios de la Putrefacción y son la causa de gran parte de la miseria de los inocentes habitantes de Capra. Sus hechizos son mortales aunque su enemigo esté bien protegido. Los aprendices de brujo van encauchados y aprenden el arte de andar a través de las paredes. Cuando lo han dominado, se convierten en Brujos y llevan un sombrero en punta como reconocimiento de su rango. Los Magos pueden aparecer y desaparecer a voluntad. Además lanzan rayos de plasma y desaparecen después. Cuando atacan en masa es difícil saber cuántos hay, porque cambian de un lugar a otro antes de que un hombre pueda parpadear. Las Plastas Asesinas  Por toda Capra hay grandes plantas asesinas que devoran a los descuidados viajeros. Los Héroes del Gauntlet son los primeros en su lista de comidas preferidas. Venus, la Trampa de Hombres, espera a que su víctima se acerque y después la golpea. Varios tipos de enredaderas crecen de un lado a otro de la tierra y se enrollan alrededor de su presa. Las Quickvine 16	matan a sus víctimas arrastrándolas por debajo de la arena del Reino del Mar y axfisiándolas después. Por otro lado, las enredaderas de hielo atacan congelando la tierra cuando siente la presencia de una presa caliente. Todos los demás tipos de enredaderas son igualmente mortales. Zombies y Momias  Capricornio ha revivido muchos tipos de cuerpos para que infesten las tierras de Capra. Los Zombies son especialmente peligrosos porque no siente dolor y tiene que ser completamente destruidos antes de que puedan ser derrotados. Pero más horribles aún son aquellas criaturas que nunca salen de la tierra, pero que sacan sus garras intentando atrapar a los vivos para llevárselos a su tumba. Hay muchos zombies en los Reinos de la Montaña y del Pantano y en el Reino de las Magia, cerca de la fuente de poder de Capricornio. En el Reino de la Montaña, Capricornio también ha revivido a los criminales más peligrosos de antiguas épocas que vuelven a esta dimensión llenos de odio contra todo lo vivo. Todas las Momias son mortales y con sus garras producen terribles heridas. 17	Monstruos del Barro  Asquerosas criaturas, hechas de barro y nieve, han emergido de las tierras de Capra. Nadie sabe qué es lo que motiva a tales seres y lo que les lleva a atacar a criaturas de carne y hueso. Nada las puede disuadir de su propósito y pueden aguantar tremendos castigos antes de caer destruidas. Atacan de una manera extraña disparando pequeñas partes vivas de ellos mismos que atacan a la víctima y comen su carne hasta que se han saciado y regresan a su cuerpo anfitrión. Dragones  Cuando los primeros humanos llegaron a Capra cazaron a muchos de sus dragones, llegando incluso a exterminarlos. De ellos sólo quedan dos tipos. Los Dragones del Fuego viven entre el fuego y el magma del Reino del Volcán y su aliento de fuego puede convertir en cenizas a cualquiera que se atreva a acercarse a ellos. Los Dragones del Hielo viven en las zonas más remotas del Reino del Hielo y su aliento es tan frío que convierte la carne y sangre en cristal frágil. En las primeras épocas del Gauntlet los dragones solían bloquear importantes pasadizos subterráneos con su gran poder y eran 18	capaces de aniquilar a su víctima en pocos segundos. Ahora que han salido a la superficie de la tierra son mucho más peligrosos. ¿Quién puede enfrentarse a tales bestias? Gusanos  Criados en las profundidades del mundo, los gusanos son asquerosas criaturas terriblemente devoradoras. A los gusnoa les encantan los seres de dos piernas y muchos hombres se han sentido completamente aterrorizados cuando se enfrentan a una muerte tan horrible. Si un gusano normal es capaz de provocar tanto temor, imagínate el terrible aspecto de un gusano hecho de lava semilíquida, mitad magma y mitad carne. Sus calientes garras son algo que ningún hombre sano querría sentir. Bárbaros  Armados con fuertes espadas, estos pobres seres han sido poseídos por Capricornio. No hay nada humano dentro de ellos y luchan como autómatas. Su único objetivo es matar o ser matados. 19
Cangrejos  El cangrejo gigante ha revivido gracias a las aguas polucionadas que Capricornio ha esparcido por los mares que rodean Capra. Más atrevidos ahora que nunca, los cangrejos han sido vistos en tierra firme atacando fieramente con sus terrible garras mortales. Medusas  Otra criatura del mar que se ha hecho muy peligrosas desde la llegada de Capricornio es la Medusa. Su picadura mortal siempre ha sido muy temida porque es capaz de atravesar el blindaje más fuerte. Sin embargo, hasta ahora nunca habían aparecido tantas medusas y nunca habían sido tan agresivas contra todo lo humano. Los Perros de Plaga  Estos son grandes mastines que tienen el pelo verde y sucio y que son portadores de todo tipo de enfermedades mortales. Aunque ello son inmunes a cualquier enfermedad, siguen siendo víctimas de una particular locura que los convierte en rabiosos asesinos cuanto atacan. 20	Pixies  A los Pixies siempre les ha gustado torturar a los habitantes de los Ocho Reinos a través de trampas y bromas de mal gusto. Pequeños y rápidos, los Pixies son difíciles de destruir. Ellos evitan los combates cuerpo a cuerpo y prefieren tender emboscadas a sus víctimas. Dios ayude a aquellos que caigan en sus manos, porque a los Pixies les gusta torturar a sus víctimas antes de que éstas encuentren alivio en la muerte... Hombre Tiburón  Los Hombre Tiburón son los asesinos más crueles y menos inteligentes del mundo. Durante la Época de las Guerras fueron derrotados y desde entonces los Hombre Tiburón no han olvidado la vergüenza de aquella derrota. Capricornio les ha ofrecido la oportunidad de ser grandes otra vez. Algunos le sirven directamente en el Reino de la Magia y otros se han establecido en el Reino del Mar dispuestos a renovar su lucha. Los Hombre Tiburón conocen el arte de las armas, pero su arma más poderosa son sus interminables filas de afilados dientes. El Beso Sangriento de un Hombre Tiburón es algo a lo que pocos sobreviven. 21	Muerte  Los Velcrom son una raza maldita. Su participación en antiguos ritos mágicos ha llevado la miseria a millones de seres, pero, en gran parte, ellos son los que más han sufrido. Hubo una época en que fueron buenos guerreros, pero sus experiencias con la magia negra aniquilaron sus fuerzas. Fue entonces cuando a través de un último experimento aprendieron a chupar la fuente de vida de muchos seres y a trasladarse rápidamente a las oscuras dimensiones donde poder descansar y alimentarse con lo que habían robado. Los Velcroms son los mayores aliados de Capricornio. Son inmunes a todo desafío físico y sólo podrás vencerlos con la magia. Tocarlos significa la muerte y por ese hombre son conocidos. Se supone que Capricornio tendrá a muchos Velcroms montando guardia cerca de sus posesiones más apreciadas. LOS TESOROS Aunque la Búsqueda Final está llena de peligros, también puedes encontrar algo de vida en sus caminos. Naturalmente, los héroes necesitan comer para sobrevivir, pero su viaje se hará más fácil si consiguen encontrar las múltiples ayudas mágicas que se encuentran esparcidas por Capra. 22	La magia de Capra depende de la esencia destilada de las dimensiones oscuras. Cuando esta esencia es correctamente mezclada pierde todo su poder maligno y se convierte en una herramienta de magia pura. Las alquimistas utilizan esta esencia en sus pociones mágicas. Naturalmente, todo aquel que tenga conocimientos mágicos conseguirá el máximo de ellas. La poción puede ser bebida, para conseguir su efecto máximo, o simplemente derramada para que la esencia destilada se esparza y actúe inmediatamente sobre cualquier criatura que se encuentre dentro de su rango. La mente loca de Capricornio ha encontrado una forma de corromper algunas de esas pociones y éstas destruirán a cualquiera que las beba. Por otro lado, hay muchas pociones que dan poderes muy superiores a lo normal. Combinando la esencia con otros ingredientes como el ala de dragón, los alquimistas han creado pociones que pueden mejorar la potencia de lucha de cualquier héroe. Por ejemplo, las pociones hechas de la esencia de las plumas del águila dan al usuario gran velocidad de disparo mientras que las pociones destiladas de esencia de sangre de león y caparazón de tortuga pueden hacer que un hombre débil se convierta en un poderoso guerrero. Otras pociones permiten manipular mayores cantidades de energía mágica o disparar muchos misiles contra el adversario... Estas pociones especiales actúan durante cortos periodos de tiempo, pero te serán de 23
gran ayuda en tu lucha contra Capricornio porque sus agentes intentarán destruirle siempre que puedan.  También se pueden encontrar ciertos artilugios mágicos aunque se sabe poco de ellos. En otras épocas, esas ayudas mágicas eran muy corrientes, pero su poder se ha debilitado a través de los años. Lo más probable es que sólo queden algunos pocos. Los más frecuentes son los Amuletos, inscritos con poderosas Runas, tallados con un estilite lleno de esencia. Estos Amuletos te pueden dar grandes poderes como la invisibilidad. ¡Utilízalos con cuidado!  Naturalmente, ningún Héroe del Gauntlet podrá sobrevivir mucho tiempo si no come regularmente. Los continuos enfrentamientos con las fuerzas del mal pueden agotar incluso al cuerpo más fuerte, pero un vaso de sidra o un trozo de carne puede reanimar a los más fuertes. Las riquezas de Capra aseguran que siempre habrá suficiente comida para reavitalizar a sus héroes. Sin embargo, éstas pueden ser fácilmente destruidas durante una guerra. Además, Capricornio dispone de una nueva y siniestra arma: algunas de las comidas más deliciosas han sido envenenadas. 24	 Finalmente, algo que seguro atraerá tu interés es un cofre lleno de tesoros. Cuando Capra fue saqueada muchos de esos tesoros cayeron en manos de los temibles monstruos. Todos los héroes deberán intentar liberar el máximo posible de ellos. Muchos de esos cofres están completamente abiertos y se pueden coger sus tesoros. Otros se encuentran cerrados y para abrirlos tendrás que utilizar las llaves que abren otras muchas cosas en la isla. Un cofre cerrado con llave puede contener comida, pociones, tesoros y muchas otras cosas de valor. También pueden esconder trampas peligrosas. Además, los Velcron se divierten mucho escondiéndose dentro de algunos cofres. Esta es la historia de la Búsqueda Final. Al final del camino habrá vuelto la paz a Capra o Capricornio dominará por completo. La respuesta está en tus manos. Pulsa Disparo y el desafío empezará con la palabra "Bienvenido". 25	Gaunthet™ III © 1991 TENGEN INC. Todos los derechos reservados. TM ATARI GAMES CORPORATION  26	CBM 64 En la pantalla de créditos: Botón de disparo 1: Seleccionar un jugador. Botón de disparo 0: Seleccionar dos jugadores. Cambiar carácter usando joystick y luego pulsar fuego. Durante el juego: SPACE: Pausa. RUN/STOP: Repetir el último mensaje. SHIFT IZQ.: Jugador uno mágico. SHIFT DER.: Jugador dos mágico. F1: Abandonar juego (en modo pausa). F3: Sonido On/Off (en mod pausa). Joystick 1: Jugador uno. Joystick 0: Jugador dos. Spectrum Todos los controles son redefinibles excepto los siguientes: BREAK: Pausa. Q: Abandonar (en modo pausa). ENTER: Continuar (en modo pausa). 27
INTRUCCIONES DE CARGA CBM 64/128 Cassette Pulsa SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo. Pulsa PLAY en el ordenador y sigue las instrucciones de la pantalla. Spectrum 128K Introducir cassette/disco en el ordenador, enciéndelo y pulsa ENTER. Amstrad CPC Cassette Pulsa CTRL y la pequeña ENTER a la vez. Pulsa PLAY en el ordenador. Amstrad CPC Disco Imprime RUN+DISK y pulsa ENTER. El juego cargará y funcionará automáticamente. Amiga/Atari ST Introduce el disco y enciende el ordenador. El juego cargará y funcionará automáticamente. PROTECCION (Sólo Atari ST y Amiga) Cuando empieces a jugar y, a veces, al principio de una sección, verás un dibujo de la rueda de protección que va incluida en el producto. 28	En pantalla verás dos dígitos entre 0-9 y A-Z, seguido de un número entre 1-18. Algo así: X-G-15 ? Localiza el primer dígito (en este caso X) en la rueda exterior. Ahora mueve la rueda interior para que el dígito (en este caso G) esté alineado bajo el primero. Ahora mira en la superficie de la rueda interior una ventanilla encabezada con el tercer número de la secuencia (en este caso 15). Dentro de la ventanita verás un dígito entre 0-9, A-Z que debes imprimir en el teclado de tu ordenador. Probablemente se te pedirá más de una vez esta información. CONTROLES ST/Amiga En las pantalla de créditos: F1: Seleccionar un jugador. F2: Seleccionar dos jugadores. Cambiar caracteres usando el joystick y luego pulsar fuego. Durante el juego: P: Pausa. HELP: Repetir el último mensaje. SHIFT IZQ.: Jugador uno mágico. SHIFT DER.: Jugador dos mágico. ESC: Abandonar juego. Joystick 1: Jugador uno. Joystick 0: Jugador dos. 29	28	29